

LE CARTE MORFOLOGICHE

Giochi per sviluppare le competenze
morfologiche e le abilità di linguaggio



Istruzioni

Erickson

LE CARTE MORFOLOGICHE

PREMESSA

Lo sviluppo del bambino si articola nei diversi ambiti cognitivo, linguistico e psichico, costantemente interrelati tra loro e numerose sono le funzioni esecutive che è chiamato a sviluppare e allenare tra cui l'attenzione, la pianificazione, l'avvio e il controllo esecutivo, l'inibizione, lo shifting (capacità di passare da un compito a un altro) e l'updating (capacità di aggiornare la memoria di lavoro).

Questo materiale propone attività che sollecitano capacità differenti e favoriscono l'integrazione delle diverse funzioni così come la scelta della miglior strategia cognitiva da utilizzare per portare a termine il compito. La cornice ludica favorisce il coinvolgimento e la motivazione dei bambini in risposta alle richieste dell'adulto.

Le caratteristiche stesse del materiale suggeriscono diverse possibilità di utilizzo che la fantasia e la preparazione dell'adulto possono sfruttare in modo flessibile, inventando nuovi modi di impiego in base alle esigenze dei singoli.

Adulto e bambino si abituano così ad agire sulla base di regole creative, e non di schemi rigidi, per sviluppare e potenziare i processi di apprendimento, la capacità di pensiero e l'autostima.

OBIETTIVI

Le carte morfologiche sono pensate per:

- Sollecitare lo sviluppo delle abilità morfologiche in soggetti che presentano evidenti difficoltà in questo specifico dominio: comprendere le differenze di significato, veicolate dalla morfologia, è alla base dell'acquisizione delle fondamentali informazioni sul mondo che ci circonda, saperle utilizzare correttamente permette di esprimersi adeguatamente.
- Sostenere anche in bambini con uno sviluppo tipico del linguaggio l'evolvere armonioso delle specifiche competenze.

La comprensione delle forme morfologiche viene favorita dall'associazione dell'immagine con la relativa scritta. In tal modo vengono, di

volta in volta, isolate e rese evidenti le diverse forme in cui si esprime la morfologia conducendo il bambino, in un primo momento, alla comprensione adeguata e successivamente all'utilizzo corretto delle diverse espressioni linguistiche.

Le proposte, essendo sotto forma di gioco, garantiscono la partecipazione attiva e quindi la disponibilità alla ripetizione dell'esercizio che permette di arrivare all'automatizzazione delle diverse abilità. Le competenze morfologiche, interagendo con gli altri domini, gettano le basi per uno sviluppo armonico delle abilità del linguaggio.

DESTINATARI DEL MATERIALE

Questo materiale è stato pensato per i bambini che presentano difficoltà o ritardo di linguaggio, ma si rivela utile anche con soggetti a sviluppo tipico perché, offrendo loro la possibilità di giocare con la morfologia, si rinforzano abilità e competenze portandole a consapevolezza. Può essere utilizzato già in età prescolare, agevolando i bambini nella lettura delle carte scritte.

STRUTTURA DELLE CARTE

Il mazzo è composto da:

- **4 carte soggetto** (bambino, bambina, bambini, bambine)
- **6 carte qualità** (3 opposizioni: biondo-castano, sporco-pulito, contento-arrabbiato)
- **8 carte azioni** (camminare, salutare, scendere, bussare, giocare, saltare, indicare, scrivere)
- **64 carte gioco** (combinazioni di soggetto/qualità/azione)
- **40 carte scritte** (aggettivi e verbi)



carta soggetto



carta qualità



carta azione

Le carte **soggetto, qualità e azioni** serviranno a evidenziare le differenze di declinazione: maschile/femminile, singolare/plurale; le opposizioni degli aggettivi e le azioni compiute si utilizzeranno come carte target. I giochi si svolgeranno con il mazzo delle **64 carte gioco**.

Prima di passare ai giochi è opportuno che l'adulto denomini nomi, aggettivi e verbi, enfatizzando le desinenze (evidenziate in colore diverso nelle carte con scritte), per cominciare a sensibilizzare il bambino a cogliere e distinguere i significati veicolati dalla morfologia. Solo in un momento successivo si potrà richiederne la produzione.



carte gioco

carte con scritte

Le proposte ludiche possono essere di classificazione, di associazione (es.: Rubamazzo), di generalizzazione e le attività possibili sono molte: sarà compito del terapeuta modificare le modalità in base ai diversi obiettivi e alle singole esigenze.

ISTRUZIONI

1. I GIOCHI DI CLASSIFICAZIONE

CREAZIONE DEI GRUPPI

Finalità: favorire l'individuazione e la classificazione delle categorie morfologiche (soggetti, verbi e qualità).

Numero giocatori: da 2 a più giocatori.



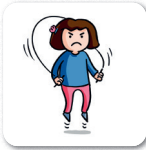



Carte utilizzate:

- per classificare i soggetti: 3 carte per categoria (es. 3 carte “bambina”, 3 “bambino”, 3 “bambine”, 3 “bambini”);

- per classificare i verbi: scegliere un verbo e selezionare tutte le carte gioco con la stessa azione (8 carte totali);
- per classificare le qualità: scegliere 2 qualità in opposizione e selezionare 2 carte gioco per categoria (es. 2 “contenta”, 2 “arrabbiata”, 2 “contento”, 2 “arrabbiato”, 2 “contente”, 2 “arrabbiate”, 2 “contenti”, 2 “arrabbiati”).

Preparazione: disporre sul tavolo le carte selezionate, scoperte e in ordine casuale.

Attività: condurre il bambino a classificare le carte, suddividendole in gruppi. In questa fase non dovrà essere data nessuna spiegazione verbale, piuttosto sarà utile incoraggiare il bambino a identificare le caratteristiche visive delle immagini e a creare associazioni tra di esse. Alla fine dell’attività, a seconda delle categorie utilizzate (maschile, femminile, singolare, plurale) si otterranno due o quattro gruppi di carte. È consigliabile una volta ottenuti i gruppi proporre al bambino degli schemi che possano facilitarlo nell’organizzazione del pensiero, ad esempio uno schema a doppia entrata.

| | | |
|----------------|---|---|
| |  |  |
| ● singolare |  |  |
| ●● plurale |  |  |

Esempio di schema a doppia entrata: nella prima fila in alto ci sono le carte soggetto, nella prima colonna a sinistra la categoria utilizzata (in questo caso singolare e plurale).

CONSOLIDARE I GRUPPI

Finalità: consolidamento dei gruppi ottenuti nella classificazione.

Numero giocatori: da 2 a più giocatori.

Carte utilizzate: intero mazzo di 64 carte gioco.

Preparazione: mischiare le carte e suddividerle tra i giocatori in modo che ciascuno abbia un mazzetto che deve essere tenuto davanti a sé capovolto.

Attività: l'adulto gira la prima carta e la dispone sul tavolo denominandola, fornendo così un modello corretto al bambino (non è richiesto per ora che il bambino lo faccia a sua volta). A turno i bambini girano una carta a testa, la confrontano con quelle già presenti sul tavolo e la inseriscono nel gruppo corretto. Nel caso in cui la carta girata non soddisfi nessuna caratteristica morfologica già presente, la si dispone accanto alle altre, creando un nuovo gruppo. I gruppi sono quelli che sono stati creati in precedenza durante la prima attività. Si consiglia di aiutare il bambino fornendo le stesse strutture visive usate in precedenza (nell'attività Creazione dei gruppi), da completare con le carte che via via verranno pescate.

CLASSIFICAZIONE IN COMPrensIONE

Finalità: consolidamento delle categorie morfologiche dei soggetti.

Numero giocatori: da 2 a più giocatori.

Carte utilizzate: intero mazzo di carte gioco.

Preparazione: mischiare l'intero mazzo di carte gioco e disporre 1 carta scoperta sul tavolo.

Attività: l'adulto tiene l'intero mazzo di carte, pesca una carta alla volta e, senza mostrarla, la denomina. Se la carta pescata ha la stessa caratteristica morfologica della carta sul tavolo, il bambino la posiziona sopra la stessa, se appartiene a una categoria diversa la posiziona accanto. Man mano che le carte vengono pescate e denominate dall'adulto, il bambino dovrà indicare a quale gruppo appartiene la carta denominata (i gruppi sono quelli creati durante la prima attività). Come nell'attività precedente, si consiglia di utilizzare le strutture visive usate in precedenza.

2. I GIOCHI CON I SOGGETTI

RUBAMAZZO DEI SOGGETTI

Finalità: favorire la generalizzazione delle categorie morfologiche di genere e numero relative ai soggetti.

Numero giocatori: da 2 a più giocatori.

Carte utilizzate: intero mazzo di carte gioco.

Preparazione: dividere l'intero mazzo di carte tra due o più giocatori che devono tenere il proprio mazzetto capovolto.

Attività: a turno si gira una carta che viene messa sul tavolo e denominata con la corretta variazione di genere e numero (bambino/bambina/bambini/bambine). L'adulto dovrà fornire il modello corretto al bambino, mostrandogli la relativa carta target. L'obiettivo è rubare lo stesso soggetto in base alla variazione di genere e/o numero. Se il soggetto pescato dal proprio mazzo è già presente sul tavolo, si ruba la carta. In caso contrario si metterà la carta scoperta sul tavolo accanto a quelle già girate. Dal secondo turno in poi sarà possibile rubare sia la carta sul tavolo sia il mazzetto del compagno. Vince chi avrà il maggior numero di carte nel proprio bottino.

STRACCIACAMICIA DEI SOGGETTI

Finalità: favorire l'automatizzazione delle categorie morfologiche di genere e numero relative ai soggetti.

Numero giocatori: da 2 a più giocatori.

Carte utilizzate: intero mazzo di carte gioco.

Preparazione: si pone una carta scoperta al centro del tavolo e si distribuiscono le restanti tra i giocatori in modo che ciascuno abbia un proprio mazzetto davanti a sé capovolto.

Attività: a turno ogni giocatore scopre la prima carta del proprio mazzetto, denomina il soggetto rappresentato e la pone scoperta sopra a quella già presente sul tavolo. Se il soggetto denominato è uguale a quello della carta sul tavolo, il giocatore di turno può prendere tutto il mazzo al centro, ma solo se il giocatore successivo non ha lo stesso soggetto a sua volta. Le carte vinte devono essere aggiunte in coda al mazzetto del giocatore. I giocatori che rimangono

senza carte perdono e vengono esclusi dal gioco. Lo scopo del gioco è riuscire ad accaparrarsi l'intero mazzo di carte.

3. I GIOCHI CON GLI AGGETTIVI

RUBAMAZZO DEGLI AGGETTIVI

Finalità: favorire l'automatizzazione delle categorie morfologiche di genere e numero relative agli aggettivi.

Numero giocatori: da 2 a più giocatori.

Carte utilizzate: intero mazzo di carte gioco e carte-scritte degli aggettivi.

Preparazione: si meschia il mazzo di carte gioco e se ne dispongono dieci scoperte sul tavolo; il mazzetto restante viene messo da parte. Si distribuiscono le carte-scritte (relative agli aggettivi) in parti uguali tra i partecipanti.

Attività: il primo giocatore gira una carta-scritta e l'adulto (o il bambino stesso, se è in grado) la legge ad alta voce. Il giocatore di turno prende tutte le carte gioco sul tavolo che rappresentano quella caratteristica, creando così un mazzetto di carte vinte. Il gioco si chiama "Rubamazzo" perché, come nel famoso gioco di carte, a partire dal secondo turno sarà possibile rubare anche i mazzetti già in possesso degli avversari. Terminato il turno di ciascun giocatore dovrà essere ripristinato il numero di 10 carte sul tavolo. Si prosegue fino al termine delle carte-scritte possedute da ciascun giocatore. Vince chi avrà il maggior numero di carte gioco nel proprio bottino.

RUBAMAZZO CON DUE AGGETTIVI

Finalità: favorire l'automatizzazione delle categorie morfologiche di genere e numero relative agli aggettivi.

Numero giocatori: da 2 a più giocatori.

Carte utilizzate: intero mazzo di carte gioco.

Preparazione: si distribuiscono tutte le carte gioco tra i partecipanti formando così un mazzetto ciascuno, una carta gioco rimarrà scoperta al centro del tavolo.

Attività: il primo giocatore gira la prima carta del proprio mazzetto e confrontandola con quella sul tavolo, cerca almeno due aggettivi uguali. Se li trova, prende la carta e crea un proprio mazzetto di carte vinte che deve rimanere scoperto. In caso contrario la lascia sul tavolo. È importante prestare attenzione alla flessione nominale di genere e numero, che deve essere uguale per poter prendere la carta (per esempio la flessione “biondo” prende solo “biondo” e non “bionda, bionde e biondi”). Tocca dunque al giocatore successivo che, girata la carta, dovrà confrontarla sia con quelle sul tavolo che col mazzetto dell'avversario. Se fosse possibile prendere più carte sarà il giocatore a decidere se rubare il mazzetto o prendere la carta sul tavolo. Il gioco prosegue fino all'esaurimento di tutte le carte gioco e vince chi ne ha accumulate di più.

4. I GIOCHI CON I VERBI

RUBAMAZZO DEI VERBI CON SCRITTE

Finalità: favorire l'automatizzazione delle categorie morfologiche relative ai verbi.

Numero giocatori: da 2 a più giocatori.

Carte utilizzate: intero mazzo di carte gioco e carte-scritte dei verbi.

Preparazione: si fa riferimento al Rubamazzo degli aggettivi.

Attività: si seguono le stesse regole di Rubamazzo degli aggettivi. In quest'attività l'attenzione sarà rivolta alla variazione di numero.

STRACCIACAMICIA DEI VERBI

Finalità: favorire l'automatizzazione delle categorie morfologiche relative ai verbi.

Numero giocatori: da 2 a più giocatori.

Carte utilizzate: intero mazzo di carte gioco.

Preparazione: si fa riferimento all'attività Stracciacamicia dei soggetti.

Attività: si seguono le stesse regole di Stracciacamicia dei soggetti. In quest'attività l'attenzione sarà rivolta alla variazione di numero.

5. GIOCHI DI GENERALIZZAZIONE

ATTENTI AL CAMBIO

Finalità: favorire l'automatizzazione di tutte le varianti morfologiche, in velocità e con coinvolgimento delle funzioni esecutive.

Numero giocatori: 2 giocatori (conduttore del gioco + bambino).

Carte utilizzate: intero mazzo di carte gioco.

Preparazione: mischiare l'intero mazzo di carte che sarà tenuto in mano capovolto dal conduttore del gioco.

Attività: il conduttore, prima di mostrare la carta, dichiara al bambino la categoria da denominare (soggetti\aggettivi\azioni). Per facilitare il compito l'adulto può utilizzare le semplici domande: Chi è? Cosa fa? Com'è? L'adulto scopre le carte a velocità sostenuta e il bambino deve denominare la categoria richiesta finché l'adulto dice "cambio" e ne propone una nuova.

PERCORSO

Finalità: favorire il consolidamento di tutte le varianti morfologiche.

Numero giocatori: da 2 a più giocatori.

Carte utilizzate: circa 20 carte pescate a caso dal mazzo di carte gioco.

Preparazione: per questo gioco sono necessari un dado e una pedina per ogni giocatore. Si posizionano sul tavolo 20 carte scoperte a formare un percorso come nel gioco dell'oca.

Attività: a turno si tira il dado e si avanza con la pedina. Il giocatore deve produrre un enunciato per descrivere l'immagine su cui capita, utilizzando le caratteristiche apprese in precedenza. Ad esempio la carta "bambini-biondi-contenti-puliti-giocano" potrà essere descritta con gli enunciati: "bambini"/"bambini biondi"/"i bambini giocano"/"i bambini sono puliti"/"loro giocano" ecc). L'enunciato prodotto deve essere annotato su un foglio in modo da non essere ripetuto da un altro giocatore. In questo modo si favorisce l'elicitazione di enunciati sempre diversi. Il gioco si può concludere dopo uno o più giri.

OCCHIO AL PERSONAGGIO

Finalità: favorire il consolidamento di tutte le varianti morfologiche.

Numero giocatori: da 2 a più giocatori.

Carte utilizzate: da 20 a 30 carte pescate a caso dal mazzo di carte gioco.

Preparazione: si posizionano sul tavolo le carte scoperte.

Attività: il bambino sceglie una carta da far indovinare all'avversario, non la esplicita verbalmente, la evidenzia mettendo un segno di riconoscimento sotto la carta (in modo da controllare che la carta individuata dall'avversario alla fine del gioco sia effettivamente quella scelta dal bambino) e, successivamente, la descrive elencando una caratteristica alla volta. L'avversario potrà scartare man mano le carte che non corrispondono alla descrizione del compagno o tenere a mente le caratteristiche fino ad individuare il personaggio finale.

Variante 1: si può iniziare la descrizione utilizzando “è” oppure “sono” per indurre il bambino a comprendere che “è” può essere riferito unicamente ai gruppi “bambina”/ “bambino” e “sono” unicamente ai gruppi “bambine”/ “bambini”. L'aggiunta dell'aggettivo, e quindi della flessione nominale, guiderà il bambino nella scelta della carta corretta.

Variante 2: dopo aver scelto tutte le carte raffiguranti una stessa azione, si può iniziare la descrizione nominando il verbo al singolare o al plurale (es. “scrive” o “scrivono”): questo guiderà il bambino nella scelta del numero (“bambina”/ “bambino” o “bambine”/ “bambini”) e, anche in questo caso, la flessione nominale degli aggettivi lo aiuterà nell'individuazione della carta corretta.

In tutte queste attività è possibile utilizzare i pronomi.

della serie
GIOCHINSIEME

le difficoltà
di letto-scrittura



IL SERPENTE SILLABICO

5 GIOCHI PER SVILUPPARE LE COMPETENZE ALLA BASE
DELLE ABILITÀ DI LETTO-SCRITTURA

Un gioco del Centro Ripamonti Onlus



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

